

Introduction

A. Présentation d'AutoCAD 2013	23
1. Application	23
2. Caractéristiques matérielles	23
3. Interface graphique	24
4. Compatibilité	26
B. L'écran AutoCAD 2013	27
1. L'écran de Bienvenue	27
2. Description de la fenêtre graphique	29
3. Verrouillage des barres d'outils et des palettes	62
C. Les espaces de travail	63

Les documents

A. Création d'un nouveau dessin	67
B. Affichage d'un dessin existant	68
C. Enregistrement sous un autre nom	71
D. Sécurité du dessin	72
1. Protection par mot de passe	72
2. Affectation d'une signature numérique	73
E. Environnement multidocument	74
F. Passer d'un dessin à un autre	75

G. Fichiers gabarits	77
1. Création de fichiers gabarits	77
2. Utilisation de fichiers gabarits	78
3. Modification d'un fichier gabarit	79

Autodesk

A. Introduction	81
B. Créer un compte Autodesk 360	81
C. Se connecter à Autodesk 360	84
D. Accéder aux services Autodesk 360	84
E. Charger un document sur Autodesk 360	91
F. Créer un dossier	95
1. Créer un sous-dossier	96
G. Créer une catégorie	97
1. Créer une sous-catégorie	98
H. Affecter des documents ou des dossiers à une catégorie	99
I. Déplacer un document ou un dossier	100
J. Copier un document	101
K. Renommer un document, un dossier ou une catégorie	101

L. Afficher la version d'un document	102
M. Supprimer un document ou un dossier	102
N. Ajouter un commentaire	103
O. Afficher un document	104
1. Visualiser les éléments graphiques du document	104
2. Agrandir ou réduire une partie du dessin ou document	105
3. Créer une annotation	106
4. Accéder aux présentations ou feuilles	107
5. Accéder aux propriétés du document	108
6. Accéder aux calques du document	109
7. Accéder aux vues enregistrées du document	109
P. Accéder aux détails du document	110
Q. Partager un document	112
1. Partager un document ou un dossier de manière privée	112
2. Partager un document de manière publique	115
R. Télécharger un document à partir d'Autodesk 360	116
S. Modifier son profil Autodesk 360	117
T. Changer son mot de passe	119
W. Paramétrer les options pour une utilisation d'Autodesk 360	120

L'environnement de travail

A. Les limites	123
B. La grille	124
C. Le contrôle des unités	126
D. Les notations cartésiennes et polaires	129
1. Le système de coordonnées cartésien	129
2. La saisie dynamique au niveau du curseur	131
E. Système de points et de coordonnées	135

Le dessin

A. Introduction	137
B. Création de lignes	137
1. Dessiner une ligne	137
2. Supprimer la dernière ligne introduite	138
3. Fermer les polygones	138
4. Repartir du dernier point précisé	139
5. Saisie directe d'un écart	139
C. Annulations et rétablissements	140
D. L'accrochage aux objets	141
1. Les outils d'accrochage aux objets	141
2. L'accrochage 3D	144
3. L'accrochage permanent aux objets	146
a. Définir l'accrochage permanent	146
b. Les outils spécifiques Extension et Parallèle	147

4. Le repérage d'accrochage aux objets	148
E. Le repérage polaire	149
F. Création d'arcs	150
G. Création de cercles	153
H. Création de points	155
I. Création de polygones	157
J. Création de courbes splines	160
1. Définir une spline passant par des points de lissage	161
2. Définir une spline passant par des sommets de contrôle	162
K. Création de texte	166
1. Le texte sur lignes indépendantes	166
2. Les options d'alignement (Justifier)	167
3. Les codes de contrôle	168
4. Le texte sous forme de paragraphe	169
a. Saisie du texte	169
b. Formatage du texte	170
L. Définition de styles de texte	180
M. Le vérificateur d'orthographe	182
N. Recherche et remplacement	184

Les tableaux

A. Introduction	187
B. Créer un tableau	187
C. Sélectionner les cellules du tableau	189
D. Modifier les propriétés du tableau	189
1. Uniformiser la taille des colonnes et rangées	189
2. Insérer une colonne ou une rangée	190
3. Supprimer une colonne ou une rangée	190
4. Fusionner des cellules	190
5. Uniformiser des colonnes	191
6. Uniformiser la taille des rangées	191
7. Placer des bordures	191
8. Modifier le texte d'une cellule	193
9. Supprimer le contenu d'une cellule	193
10. Aligner le contenu des cellules	193
11. Insérer un bloc dans une cellule de tableau	194
12. Insérer un champ dans une cellule de tableau	195
13. Insérer une formule dans un tableau	195
14. Utiliser la fenêtre Propriétés pour modifier les caractéristiques du tableau	198
15. Redimensionner rapidement un tableau à l'aide des poignées	199
E. Les styles de tableau	199
1. Créer un style de tableau	199
2. Modifier un style de tableau	202
3. Utiliser un style de tableau	202

Les champs

A. Introduction	205
------------------------------	------------

B. Créer un champ affichant une surface calculée	205
C. Créer un champ affichant le nom de fichier	208
D. Mettre à jour un champ	209
E. Créer un champ personnalisé	209
F. Modifier un champ	212
G. Convertir un champ en texte	212

La gestion des objets

A. Introduction	213
B. Suppression d'objets	213
C. Sélection des objets	213
1. Types de sélection	214
2. La sélection cyclique	215
D. Sélection rapide	217
E. Groupement d'objets	219
1. Création d'un groupe	220
2. Utilisation d'un groupe	220
F. Déplacement/copie d'objets	221
1. Déplacement d'objet	221

2. Copie d'objets	222
G. Décalage d'objets	223
H. Rotation d'objets	224
I. Symétrie d'objets	225
J. Étirement d'objets	227
K. Alignement d'objets	228
L. Copies multiples (ou réseaux)	229
1. Réseau rectangulaire	230
2. Réseau polaire	234
3. Réseau le long d'une trajectoire	238
M. Ajustement d'objets	242
N. Prolongement d'objets	245
O. Raccordement d'objets	247
P. Chanfreinage d'objets	250
Q. Fusionner les courbes	253
R. Modification des propriétés d'objets	254
1. Afficher les propriétés	254
2. Propriétés de la ligne	256
3. Propriétés du cercle	256
4. Propriétés de l'arc	257
5. Propriétés de la polyligne	258

6. Propriétés du texte	259
7. Tri par type d'objet	260
8. Les propriétés rapides	260
S. Copie des propriétés	261
T. Édition de polyligne	262
U. Décomposition	264
V. Édition de spline	265
W. Édition de texte	268
1. Changement d'échelle des textes	269
2. Conversion d'échelle des textes	269
3. Justifier les textes par lot sans déplacement	270
X. Édition de hachurage	270
Le dessin paramétrique	
A. Généralités	273
B. Les contraintes géométriques	274
1. Appliquer plusieurs contraintes géométriques automatiquement	275
2. Appliquer des contraintes géométriques séparément	277
3. Définir un point fixe	278
4. Supprimer une contrainte géométrique	280
5. Supprimer toutes les contraintes géométriques	280
6. Afficher ou masquer les contraintes géométriques	280
a. Masquer toutes les contraintes	281
b. Afficher les contraintes des objets sélectionnés	281

c. Afficher toutes les contraintes du dessin	281
7. Gérer l'affichage des contraintes dans les barres des contraintes	282
a. Onglet Géométrie	282
b. Onglet Contrainteauto	283
C. Les contraintes dimensionnelles	284
1. Appliquer des contraintes dimensionnelles	285
a. Linéaire	285
b. Radial	287
c. Diamètre	288
d. Angulaire	289
e. Alignée	290
f. Convertir des cotes en contraintes dimensionnelles	290
2. Utiliser les variables	291
a. Principe	291
b. Créer une expression simple	291
c. Créer des variables utilisateur	293
d. Personnaliser chaque nom de variable	295
e. Créer une variable utilisateur (ou paramètre utilisateur)	296
f. Créer une expression qui utilise les variables utilisateur	297
3. Modifier l'affichage des contraintes dimensionnelles	298
4. Afficher ou masquer les contraintes dimensionnelles	299
5. Supprimer les contraintes dimensionnelles	300
6. Modifier les contraintes dimensionnelles	300
a. Modifier la valeur de contrainte dimensionnelle à l'aide d'un double clic	300
b. Modifier la contrainte dimensionnelle dynamiquement à l'aide des poignées	301
c. Modifier la contrainte dimensionnelle en changeant les variables ou expressions depuis le gestionnaire des paramètres	301

La gestion de l'affichage

A. L'affichage du dessin	303
---------------------------------------	------------

B. Le zoom	304
1. Les différents types de zoom	304
2. Options du Zoom Temps réel	305
3. Le cas particulier du Zoom Echelle	307
C. Le panoramique	309

La gestion des calques

A. Généralités	311
B. Le contrôle des calques	312
1. La création de calques	313
2. La sélection des calques	314
3. L'affichage des calques	315
a. Ordre d'affichage	315
b. Filtres rapides	315
c. Les filtres de propriétés nommés	317
d. Les filtres de groupes de calque	319
e. Enregistrer les états de calques	322
f. Restaurer les états de calques	324
4. La manipulation des calques	325
a. Définir le calque courant	325
b. Manipuler les propriétés des calques	326
5. Cas particuliers des fenêtres de présentation	329
6. Remplacement des propriétés de calques des fenêtres de présentation	329
7. Les types de ligne	330
a. Affecter un type de ligne à un calque	330
b. L'échelle du type de ligne	332
8. Le contrôle rapide des calques	332
9. Rendre le calque de l'objet courant	333
10. Annuler les derniers changements apportés à un calque	334
11. Isoler un calque	334

12. Geler les calques des objets sélectionnés	334
13. Désactiver les calques des objets sélectionnés	335
14. Remplacer le calque des objets sélectionnés par le calque d'un objet sélectionné ..	335
15. Outils de manipulation des calques complémentaires	336
C. Les normes CAO	337
1. Création d'un fichier de normes standard	338
2. Association d'un fichier de normes standard au dessin courant	338
3. Vérification de la conformité des dessins	339
a. Vérification manuelle du dessin courant	339
b. Vérification par lot de plusieurs dessins et audit	341
D. Le convertisseur de calques	342
E. Changement de propriétés des objets	344
 Les éléments de bibliothèque	
A. Les blocs	347
1. Blocs, calques, couleurs, types de ligne	348
2. Pourquoi utiliser les blocs ?	348
B. Création de blocs	349
C. Insertion de blocs	350
1. Ajout d'un bloc	350
2. Mise à jour d'un dessin inséré	352
D. Création d'éléments standard	353
E. AutoCAD DesignCenter	355
1. Présentation	355

2. Utilisation du DesignCenter.....	357
a. Insérer un dessin entier.....	357
b. Attacher une image tramée.....	358
c. Insérer un bloc.....	358
d. Glisser des calques.....	358
e. Glisser des styles de cote.....	358
f. Application rapide de motifs de hachure.....	359
g. Création de palette d'outils à partir du DesignCenter.....	359
F. Les blocs dynamiques.....	361
1. Exemples de manipulations de blocs dynamiques.....	361
2. Création de blocs dynamiques.....	367
3. Modification d'un bloc dynamique.....	374
4. Utilisation des états de visibilité.....	378
5. Utilisation d'une table de consultation.....	382
G. Gestion des attributs.....	386
1. Définition d'attributs.....	386
2. Édition d'attributs.....	388
3. Le gestionnaire d'attributs de bloc.....	390
H. L'extraction des attributs.....	392

Les références externes

A. Gérer les références externes.....	401
1. Attacher une référence externe.....	402
2. Détacher une référence externe.....	403
3. Décharger une référence externe.....	404
4. Recharger une référence externe.....	404
5. Lier une référence externe.....	404
6. Ouvrir une référence externe.....	405

B. Délimiter une référence externe	405
1. Définir le cadre de délimitation	405
2. Afficher le cadre de délimitation	406
C. Éditer le chemin d'une référence externe	407
D. Éditer des blocs et des références externes	407
E. Attacher un fichier DWF au dessin courant	409
F. Attacher un fichier DGN au dessin courant	413
G. Attacher un fichier PDF au dessin courant	416

Les images tramées

A. Introduction	421
B. Attacher une image	421
C. Détacher une image	423
D. Décharger une image	423
E. Recharger une image	423
F. Délimiter une image	423
G. Éditer le chemin d'une image	424

H. Ajuster l'image 424

I. Gérer la transparence de l'image 425

J. Modifier l'ordre d'affichage et de tracé 425

Les nuages de points

A. Introduction 427

B. Créer des nuages de points à partir de fichiers d'analyse 428

C. Attacher un nuage de points 429

D. Modifier la densité du nuage de points 432

E. Délimiter un nuage de points 433

F. Définition d'une zone de délimitation de nuage de points 433

G. Activer ou désactiver l'affichage de la délimitation des nuages de points 435

H. Supprimer une zone de délimitation ou d'un contour de délimitation de nuage de points . 435

I. Afficher ou imprimer un contour de délimitation du nuage de points 435

J. Utiliser des textures de couleur pour afficher l'intensité du nuage de points 435

L'habillage

A. Le hachurage et le remplissage du contour	437
B. La cotation	444
1. Création de cotation	444
2. Modification de cotation	450
3. Mise à jour d'un groupe de cotations	454
4. Modifications à l'aide des poignées multiFonctionnelles	454
C. Les styles de cote	455
1. Création d'un style de cote	456
2. Les types de cote	470
3. Modification d'un style de cote	472

Les lignes de repère multiples

A. Introduction	473
B. Création d'un repère simple	473
C. Ajouter une ligne de repère	474
D. Supprimer une ligne de repère	475
E. Aligner les lignes de repère multiples	475
F. Recueillir des lignes de repère multiples	476
G. Définir des styles de lignes de repère multiples	476
H. Créer un nouveau style de ligne de repère	477

I. Modifier un style de ligne de repère 482

J. Rendre courant un style de ligne de repère 482

Les renseignements

A. Introduction 483

B. Identification d'un point 483

C. Caractéristiques des objets 483

D. Distance entre deux points 484

E. Calcul de rayon et de diamètre 484

F. Calcul d'angle 484

G. Calcul de surfaces 485

H. Propriétés mécaniques 487

I. Calcul de volume 488

J. La calculatrice 490

Les systèmes de coordonnées

A. Le Système de Coordonnées Général 495

B. Les Systèmes de Coordonnées Utilisateur	495
1. Gestion du système de coordonnées	496
C. Affichage du système de coordonnées	498
1. Style de l'icône du SCU	498
2. Taille de l'icône du SCU	498
3. Couleur de l'icône du SCU	498
4. Définition du système de coordonnées	499
5. Définition du SCU à l'aide des poignées	500
D. Sauvegarde et rappel des systèmes de coordonnées	502
1. Sauvegarde du système de coordonnées	502
2. Rappel du système de coordonnées	503

Les projections et vues

A. Projections orthogonales et visualisations 3D prédéfinies	505
1. Projections orthogonales	505
2. Visualisations 3D	507
a. Visualisations 3D prédéfinies	508
b. Visualisations 3D depuis un point de vue défini	509
B. Visualisations 3D dynamiques	511
1. Utiliser l'Orbite Libre	511
2. Créer une caméra (ou visualisation Caméra)	519
3. Créer une animation de navigation 3D	522
4. Créer une animation le long d'une trajectoire	526
C. Utiliser le cube de visualisation ViewCube	530
1. Définir et modifier les paramètres d'affichage du cube de visualisation ViewCube	530
2. Changer la vue du modèle avec le ViewCube	532
3. Définir une visualisation 3D libre dynamique	533

D. Utiliser les disques de navigation (SteeringWheel)	534
1. Utiliser les disques de navigation	534
2. Modifier l'apparence des disques de navigation SteeringWheel	537
3. Modifier les paramètres des disques de navigation SteeringWheel	538
E. Les vues	539
1. Enregistrement d'une vue	539
2. Restauration d'une vue	542
3. Suppression d'une vue	543
4. Création d'une séquence animée avec ShowMotion	544
a. Activer le ShowMotion	545
b. Créer des vues animées	545
c. Lire une vue animée	548
d. Lire les vues d'une catégorie	548
e. Lire toutes les vues du dessin	548
f. Modifier les propriétés d'une vue	549
g. Fermer l'outil ShowMotion	549
F. Le multifenêtrage	549
1. Diviser l'écran en plusieurs fenêtres	549
2. Enregistrer la configuration de fenêtres	551
3. Rappeler une configuration de fenêtres	551

La 3D filaire

A. Introduction	553
B. La ligne 3D	553
C. La polyligne 3D	553
D. La Spline 3D	554

E. Élévation et hauteur d'objet	554
--	------------

La notion de régions

A. Introduction	557
B. Création de régions	557
C. Soustraction de régions	558
D. Union de régions	558
E. Intersection de régions	559
F. Utilisation de régions dans le modeleur 3D volumique	559

Le modeleur 3D volumique

A. Introduction	561
B. Les solides prédéfinis	561
C. L'extrusion	572
D. La révolution	574
E. Le balayage	575
F. Le lissage	576

G. Les opérations booléennes	578
1. Soustraction de solides	579
2. Union de solides	580
3. Intersection de solides	580
H. Les coupes	580
I. Les plans de coupe	581
1. Activer la coupe	582
2. Modifier le plan de coupe	583
3. Utiliser les paramètres de la coupe	584
J. Générer une coupe 2D/3D	586
K. Les interférences	589
L. Sélection et édition de sous-objets	591
1. Sélectionner des sous-objets	591
2. Sélectionner des sous-objets dans des solides 3D composés	592
3. Passer d'un sous-objet à un autre	592
4. Activer les filtres de sélection des sous-objets	592
M. Utilisation des Gizmo pour modifier les objets	593
1. Affichage des Gizmo	594
2. Sélection d'un Gizmo	595
3. Utilisation des Gizmo	595
a. Gizmo Déplacer	595
b. Gizmo Rotation	596
c. Gizmo Echelle	597
d. Redimensionner un objet 3D selon un axe	597
e. Redimensionner un objet 3D selon un plan	598
f. Redimensionner un objet 3D uniformément (selon les 3 axes)	599

N. Modification des solides à l'aide des poignées	600
1. Redimensionner un solide à l'aide des poignées	600
2. Afficher les formes d'origine des solides composés	601
O. Sélectionner et manipuler les sous-objets des solides composés	601
1. Déplacer, faire pivoter et mettre à l'échelle les arêtes des solides	602
2. Déplacer un solide à l'aide des poignées	604
3. Déplacer un solide à l'aide de la commande Déplacer 3D	605
4. Faire pivoter un solide à l'aide des poignées	606
5. Ajouter des arêtes et des faces aux solides	607
6. Extraire les arêtes d'un solide	608
7. Appuyer et tirer sur des zones délimitées	609
8. Aplanir la géométrie	610
P. L'édition des solides 3D	612

La 3D surfacique

A. La 3D surfacique	615
1. Un peu d'histoire	615
2. Les différents types de surface	616
B. La création de surfaces planes	617
1. Créer une surface plane rectangulaire	617
2. Créer une surface plane délimitée à partir d'un contour fermé	617
C. La création de surfaces 3D	618
1. Créer une surface par extrusion d'un profil ouvert 2D	618
2. Créer une surface par révolution à partir d'un profil 2D	619
3. Balayer un profil 2D le long d'une trajectoire 2D ou 3D	619
4. Créer une surface par lissage à partir d'un jeu de profils	620
5. Créer une surface à partir d'un réseau de courbes	622

D. La création de surfaces dérivées	623
1. Créer une surface parallèle	623
2. Créer une correction de surface	625
3. Créer une surface de fusion entre deux surfaces	626
E. L'associativité des surfaces	628
F. L'activation du mode de création de surfaces NURBS	628
G. La conversion en surfaces NURBS	629
H. La modification de surfaces	629
1. Créer un raccord de surface	629
2. Ajuster des surfaces	630
3. Prolonger une surface	632
4. Supprimer les restrictions de surface	633
5. Afficher les sommets de contrôle d'une spline ou d'une surface NURBS	633
6. Masquer les sommets de contrôle des splines et surfaces NURBS	634
7. Ajouter des sommets de contrôle à une spline ou une surface NURBS	634
8. Supprimer des sommets de contrôle à une spline ou une surface NURBS	635
9. Ajouter et modifier les sommets de contrôle sur une spline ou une surface NURBS ..	636
10. Reconstruire les sommets de contrôle d'une surface ou d'une spline	637
11. Projeter la géométrie sur une surface	638
I. La création d'objets primitifs maillés 3D	641
1. Créer des surfaces à partir de solides 3D volumiques	642
2. Lisser des solides et surfaces en objets maillés (ou maillage)	642
a. Créer un objet maillé	643
b. Augmenter le lissage	644
c. Diminuer le lissage	644
d. Affiner le maillage	645
3. Éditer des maillages	646

Types d'affichage et styles visuels

A. Attribuer un style visuel	649
B. Paramétrer les styles visuels	652
1. Modifier les paramètres depuis le Gestionnaire de styles visuels	652
a. Paramètres des faces	652
b. Paramètres d'environnement	655
c. Paramètres d'arêtes	655
d. Paramètres d'éclairage	656
e. Créer un nouveau style visuel	656
f. Supprimer un style visuel	657
g. Exporter le style visuel dans la palette d'outils	657
2. Modifier les paramètres depuis le ruban	658
a. Choisir le style visuel courant	658
b. Modifier les couleurs des faces	658
c. Modifier les styles de face	659
d. Activer l'effet Rayon X	659
e. Modifier l'affichage et le lissage des facettes	659
f. Modifier l'affichage des ombres	660
g. Modifier l'affichage des textures et matériaux	661
h. Contrôler le niveau de transparence des solides 3D et surfaces 3D	661

La présentation et l'impression du dessin

A. La présentation du dessin	663
1. Utiliser l'outil Présentations Vue rapide	663
2. La partie Objet	664
3. La partie Présentation	665
4. Gestion des mises en page	666
5. Les fenêtres de présentation	672
a. Principe des échelles dans les fenêtres flottantes	673
b. Liste d'échelles	675

6. Création automatique de vues projetées à partir de modèles 3D AutoCAD	677
a. Créer une vue de base et des vues projetées	677
b. Créer des vues projetées à partir d'une vue existante	681
c. Mettre à jour les vues projetées	682
d. Définir les paramètres par défaut des vues projetées	683
e. Créer des vues en coupe	683
f. Créer des vues de détail	693
g. Modifier les propriétés des vues	697
h. Modifier les propriétés de calque des vues	702
i. Paramétrer les vues en coupe	703
j. Paramétrer les vues de détail	713
k. Modifier les propriétés de calque de la géométrie de la vue	723
l. Déplacer une vue de dessin	723
m. Supprimer une vue de dessin	724
n. Créer des vues de dessin à partir de modèles Inventor 3D	724
o. Créer des vues de dessin à partir d'autres modèles CAO 3D	725
B. L'impression	726
C. Les styles de tracé	732
1. Création d'une table de styles de tracé	732
2. Édition d'une table des styles de tracé	734
3. Affectation d'une table de styles de tracé	736
 Objets annotatifs et échelle d'annotation	
A. Objets annotatifs	739
B. Échelle d'annotation	740
C. Création d'un style de cote annotatif	740
D. Création d'un style de texte annotatif	740

E. Création d'un style de ligne de repère annotatif	741
F. Définition de l'échelle d'annotation courante dans l'espace Objet	741
G. Création d'une échelle d'annotation personnalisée	741
H. Activer la propriété annotative d'un ou plusieurs objets	743
I. Afficher et masquer les objets annotatifs	743
J. Définir l'échelle d'annotation pour une fenêtre de présentation	743
K. Ajouter une échelle d'annotation à un objet annotatif	744

Les fichiers d'échange

A. Exportation/importation de fichiers DXF	745
B. Exportation/importation de fichiers ACIS	746
C. Exportation/importation de fichiers DGN (MicroStation)	746
D. Publication de fichiers DWF (Design Web Format) ou PDF (Portable Document Format) ..	748
E. Publier un fichier DWF, DWFx ou PDF feuille par feuille	754
F. Publication de fichiers DWF 3D	755
G. Exportation de fichiers STL (stéréolithographie)	757

H. Exportation/importation de fichiers IGES	759
I. Importer des fichiers CATIA®, Pro/ENGINEER®, STEP, SolidWorks®, JT, NX, Parasolid et Rhinoceros® (Rhino)	761
J. Transfert électronique (ou E-Transmit)	763
K. Créer un hyperlien	768
L. Purger un dessin	770

Les jeux de feuilles

A. Introduction	773
B. Créer un jeu de feuilles	773
C. Afficher et modifier un jeu de feuilles	779
1. Afficher un jeu de feuilles	779
2. Créer des sous-jeux	783
3. Réorganiser des feuilles par glissement	784
4. Renommer et renuméroter des feuilles	785
5. Afficher les propriétés du jeu de feuilles	786
D. Transférer un jeu de feuilles	787
E. Archiver un jeu de feuilles	788
F. Publier un fichier DWF à partir d'un jeu de feuilles	789

La personnalisation

A. La fenêtre AutoCAD	791
B. Les barres d'outils	809
1. Personnaliser une barre d'outils	809
a. Modifier un bouton à icône	810
b. Déplacer/copier un bouton à icône	812
c. Supprimer un bouton à icône	813
2. Création de barres d'outils	814
C. Les palettes d'outils	817
1. Personnaliser une palette d'outils	817
a. Déplacer un outil vers une autre palette	818
b. Dupliquer un outil vers une autre palette	818
c. Supprimer un outil	818
d. Renommer un outil	818
e. Modifier les propriétés d'un bloc	818
f. Modifier les propriétés d'un motif de hachure	819
g. Modifier les propriétés d'un outil personnalisé	820
2. Créer une nouvelle palette d'outils	821
3. Ajouter des blocs et motifs de hachure dans une palette d'outils depuis le DesignCenter	822
4. Ajouter des outils dans une palette d'outils par glissement d'objet	822
5. Personnaliser un outil dans une palette d'outils	823
6. Créer automatiquement des palettes d'outils à partir du DesignCenter	825
a. À partir d'un fichier de motifs de hachures	825
b. À partir d'un fichier dessin	825
c. À partir d'un dossier contenant des fichiers dessin	825
7. Grouper les palettes d'outils	825
8. Importer et exporter des palettes d'outils	826
D. Personnalisation du ruban	828
1. Créer, modifier et organiser des groupes de fonctions du ruban	829

2. Renommer des groupes de fonctions du ruban ou des onglets du ruban.....	835
3. Copier un groupe de fonctions d'un onglet de ruban à un autre.....	835
4. Convertir les barres d'outils en groupe de fonctions de ruban.....	835
5. Supprimer un groupe de fonctions.....	836
6. Renommer un groupe de fonctions.....	836
7. Créer et modifier des onglets du ruban.....	836
8. Supprimer un onglet du ruban.....	837
9. Renommer un onglet du ruban.....	837
E. Personnaliser les Infos de survol.....	838
F. Personnaliser les propriétés rapides.....	841
G. Les espaces de travail.....	844
1. Créer un nouvel espace de travail.....	845
2. Restaurer un espace de travail.....	846
3. Modifier l'ordre et l'affichage des espaces de travail.....	846
4. Supprimer un espace de travail.....	848
5. Conserver ou non les modifications apportées à l'espace de travail.....	849
6. Personnaliser les espaces de travail.....	850
a. Renommer un espace de travail.....	851
b. Supprimer un espace de travail.....	851
c. Dupliquer un espace de travail.....	852
d. Ôter des barres et palettes d'outils, menus déroulants, groupes de fonctions ou autres éléments d'interface de l'espace de travail.....	852
e. Modifier les propriétés des groupes de fonctions de l'espace de travail.....	852
f. Modifier les propriétés des palettes d'outils de l'espace de travail.....	853
7. Exporter les éléments de l'interface.....	854
a. Exporter les éléments de l'interface courante.....	856
b. Exporter les éléments de la nouvelle interface.....	857
c. Exporter la présentation en objet.....	857
Index.....	859